

PLANTILLA PARA EL DESARROLLO DEL ANTEPROYECTO DEL ÁREA TÉCNICA

1. IDENTIFICACIÓN

Nombre del proyecto:	Tablero/Marcador electrónico
Área de formación:	Electricidad y Electrónica
Responsable del proyecto:	Danilo Del Rio
Participantes del proyecto:	David Alejandro Narváz Salazar Juan David Restrepo Camayo Andrés Felipe Valencia Rodríguez Matthew Andrés Vargas Ortiz

2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO PROPUESTO.

Planteamiento del problema:
<i>Debido a las notables deficiencias de los marcadores manuales con los que suelen llevar los puntajes de los encuentros deportivos</i>
Justificación:
<i>Para erradicar con este problema nos proponemos desarrollar un tablero electrónico que haga del proceso algo más eficiente, haciendo más amena la experiencia tanto para los deportistas como para los jueces.</i>
Objetivos:
<i>General:</i> <ul style="list-style-type: none">✓ Congeniar el ámbito tecnológico con el deportivo en nuestra institución educativa. <i>Específicos:</i> <ul style="list-style-type: none">✓ Evolucionar los métodos de recolección de información análoga vinculados a la puntuación en eventos deportivos.✓ Disponer al departamento de educación física un elemento tecnológico para el apoyo del deporte.✓ Fomentar la creatividad, innovación y desarrollo técnico/tecnológico en los estudiantes de grados inferiores en pro del beneficio individual y común del instituto.

Alcance:
<i>Además de contribuir al beneficio al departamento de educación física, es necesario reflejar las capacidades que puede llegarlos estudiantes del área de electricidad y electrónica</i>
Beneficiarios:
<i>El proyecto beneficia directamente a todos los estudiantes de la institución de transición hasta once y a los encargados del área de educación física.</i>
Impacto:
<i>Económico: Ninguno Infraestructura: Ninguno Tecnológico: innova la capacidad de marcación en un deporte dentro de la institución ya sea futsal, voleibol, o basquetbol</i>
Productos:
<i>Marcador de puntajes electrónico de 00 a 99 Cronometro hasta 59:59 minutos</i>
Actividades:
<i>Listado de las actividades o tareas a realizar para el desarrollo e implementación del proyecto. Ejemplo: 1. Mirar circuitos de contadores de 00 a 99 y de contadores de tiempo 2. Probar los diferentes circuitos que funcionen 3. Plasmar los circuitos en una tarjetas pcb y montar los componentes necesarios 4. Conectar todo y organizarlo dentro de una carcasa</i>
Recursos:
<i>Utilización de herramientas del taller, componentes electrónicos, placa de implementación del circuito o pcb.</i>

3. PROGRAMACIÓN Y EJECUCIÓN

Fecha de inicio:	05/ nov/ 2018
Fecha de terminación:	06/marzo/ 2019 hasta 17/ abr/2019
Duración total en meses:	De 4 a 5 meses

Fase	Entregable	Fecha estimada
Análisis:	Informe.....	17/ oct / 2018
Planeación:	Informe.....	28/ nov / 2018
Ejecución:	Informe.....	12/ dic / 2018
Evaluación:	Informe.....	06/marzo/ 2019 hasta 17/ abr/2019

PRESUPUESTO DEL PROYECTO

ítem	Actividad/descripción	Unidad de medida	Cantidad	Valor total